

# KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI MOVIE MAKER UNTUK SISWA SMP KELAS VII TAHUN AJARAN 2015 / 2016

<sup>1)</sup>Dina Amelia Cahya Suminar Edi, <sup>2)</sup>George Nicholas Huwae, S.Pd., M.I.Kom.

Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50771, Indonesia

e-mail: <sup>1)</sup>[702011094@student.uksw.edu](mailto:702011094@student.uksw.edu), <sup>2)</sup>[nicholas.Huwae@staff.uksw.edu](mailto:nicholas.Huwae@staff.uksw.edu)

## Abstrack

*This research aims to enhance student's creativity in making media-based instructional math video's using Movie Maker so that they can be a source of learning. This type of research is an experimental research. Subjects recipient experiment is the student of class VII F SMP Negeri 1 Salatiga with 24 students and the subject of the implementing measures is a researcher and teacher of Mathematics in grade VII F. Data was collected through interviews, observation, and documentation. Data analysis technique conducted a qualitative descriptive flow method which consists of data collection, data reduction, data display, and conclusion or verification. The results showed that an increase in student's creativity in media making learning mathematics with movie maker app for learning media. It can be seen from the increasing creativity of students of class VII F with the average 49.99% pre-experiment of not good criteria after the experiment became 79.17% of good criteria with the results of assessment of video creativity of student's work on average 82.5% of good criteria. The conclusion of this study is that the student's creativity in mathematics learning-based media making videos using Movie Maker increased and deserves to be a media of learning.*

*Keyword: Creativity, Media, Movie Maker, Mathematics.*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembuatan media pembelajaran matematika berbasis video menggunakan aplikasi Movie Maker sehingga mampu menjadi sumber belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Subyek penerima eksperimen adalah siswa kelas VII F SMP Negeri 1 Salatiga yang berjumlah 24 siswa dan subyek pelaksana tindakan adalah peneliti dan guru Matematika kelas VII F. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan metode alur yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media pembelajaran Matematika dengan aplikasi movie maker untuk media belajar. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kreativitas siswa kelas VII F dengan rata – rata pra-eksperimen 49,99% berkriteria kurang baik setelah eksperimen menjadi 79,17% berkriteria baik dengan hasil penilaian kreativitas video karya siswa yang rata – ratanya 82,5% berkriteria baik. Ada peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media pembelajaran matematika berbasis video menggunakan aplikasi Movie Maker dan hasilnya dapat menjadi media pembelajaran.

Kata Kunci: Kreativitas, Media, Movie Maker, Matematika